

A última impressão¹

—

Jorge Castanho

A evolução dos computadores, no último quartel do século XX, abriu um novo território para a produção e receção artísticas, levando ao aparecimento de novas linguagens gráficas e a um novo tipo de experiência estética, a arte digital. Mas é só a partir da década de 90 que os *softwares* de edição *raster*, de desenho vetorial e de representação 3D, irão permitir a criação de alta qualidade, dirigindo o criador para um mundo gráfico autónomo — referimo-nos à evolução das aplicações para gráficos 2D e 3D em que hoje trabalhamos e que têm o desempenho conhecido.

Esse poder, em conjunto com o conceito de computador pessoal, surgido na década 80, e da invenção da Internet por Timothy John Berners-Lee, no Natal de 1990, permitiram que num curto período, talvez uma década, mudasse o paradigma da criação artística que se tinha desenvolvido durante o século passado.

1 Comunicação lida nas conferências — As Idades do Desenho, em 12 abril de 2013, no Grande Auditório da FBAUL.

As aplicações para gráficos 3D imitam as ferramentas do mundo analógico e, grande parte delas, tem as mesmas designações; no entanto as suas prestações atingem outros níveis, suprem necessidades e exponenciam conjugações que superam de longe o universo analógico.

Essa evolução é acompanhada por um *hardware* cada vez mais poderoso e pelos novos dispositivos eletrónicos que vão dando autonomia ao espaço individual do artista, dando-lhe a possibilidade de introduzir dados aptos a criar novas gramáticas gráficas cada vez mais sofisticadas e interagir com outros navegadores, em qualquer momento e em qualquer lugar.

As características estéticas e a especificidade em que assentava a arte foram alteradas pela tecnologia que, na sua constante evolução, nos tem trazido outros modos de produção e de fruição do objeto estético, alterando a sua relação para com o sujeito.

Uma das alterações verificáveis é o fim da captura do **objeto** pelo **conceito**, que tinha tido origem na segunda década do século XX e em que a obra de arte estava mais assente na argumentação, conceptualização e trama justificativa que a envolvia, do que na sua plasticidade e dimensão estética visível que a prendia à realidade. Poderemos dizer que havia uma sujeição do objeto.

A arte digital retoma a valorização do objeto artístico e a sua supremacia oficial criativa sobre o conceito, trazendo o artista de volta à oficina. A função do artista é alterada em parte pela força da complexidade dos conhecimentos técnicos exigidos para criar a obra, embora o computador seja apenas um meio para a criação do objeto estético, as aplicações que permitem o ato criativo exigem um certo grau de perícia. O *savoir-faire* impõe-se ao *savoir-dire*.

Esta evolução rápida separou os mundos criativos, não tanto entre digital e analógico, mas entre *modus-conceptualis*, baseado na captura e disposição estética (fotografia, vídeo e instalação) e o *modus-faber*, mais ligado ao saber executar, quer seja analógico, quer digital, embora tendencialmente mais vinculado a este último.

Digamos que poderemos encontrar ainda grande parte da produção artística numa placa colectora, com fundamentação de via conceptual, voltada para o mundo do espetacular, do insólito,

da grande escala explorada pelos média tradicionais e outra parte voltada para a criação de marca de autor, artesanal, de conceção em rede, de saída em pequena escala, vinculada aos média digitais.

A obra de Arte deste novo modelo criativo já não é aquela que o artista afirma **ser uma obra de arte** mas sim aquela que ele executa e que **poderá ser uma obra de arte**.

O desenho analógico, pela sua natureza, vincula uma linguagem a cada autor onde a concetualização tem a mesma importância que a ação física. Na intervenção digital há uma perda — o corpo deixa de ser determinante e a sua ação é complementada por algoritmos, dando origem a uma cada vez menor singularidade do registo.

A predominância do mundo tecnológico, a funcionar em rede, estabilizou a autonomia do sujeito. O espaço de 12 metros quadrados onde cada **artista/artesão digital** trabalha, com as ferramentas e os procedimentos digitais e analógicos de proximidade, contrasta com os barracões e os espetaculares espaços industriais do paradigma artístico anterior. Ao contrário do que possa parecer, o espaço exíguo tem todo o equipamento de fabrico de que o artista necessita, que vai desde a conceção ao espaço de expressão gráfica analógica e de entrada e de saída digital: modelação, *rigging*, texturização e impressão. Esta era a fase de saída que nos faltava para o processo ficar completo — referimo-nos à impressão 3D, que neste preciso momento está na sua primeira fase de divulgação.

Se é fácil perceber que os paradigmas da produção e o da receção mudaram, também teremos de aceitar que a ideia e a visibilidade do artista estão a mudar e o seu estado e estatuto na sociedade não emerge, mas submerge, e emergirá em função da dimensão da rede social onde se insere.

Se é fácil criar a oficina em casa, também é verdade que se multiplicarão o número de eventos e, consequentemente, o número de artistas/artesãos e que, grande parte deles existindo, não existirão, pelo menos da forma a que a modernidade nos habituou a vê-los, quer pela natureza imaterial da sua obra, que é de fácil perda, quer pela ausência do pedestal que lhe era dado pelos

média tradicionais: quanto maior é a floresta maior o número de árvores que esconde.

Por outro lado, poderá, cada vez mais, o artista digital ser uma mistura de recetor e de emissor, ser um semi-artista, um artista intermitente ou até um artista com identidade expandida, movimentando-se na web em nichos e plataformas com diferentes identidades.

Desta fragmentação da identidade poderá resultar a fragmentação da obra e até a inexistência do artista, como falávamos.

Com as novas tecnologias é mais difícil reter o espanto e a sacralidade da obra, como será banal a *apropriação*, que fará cada vez menos sentido enquanto conceito central da obra de arte.

Poderei contar a minha experiência de como este novo paradigma venceu, numa obra que involuntariamente executei e da qual pretendia apropriar-me, no exercício do padrão criativo anterior:

Algures em 1999, tinha recebido um convite para uma exposição de perfil tecnológico. Preparei-me e segui para o Museu onde se daria o evento. A aguardar à porta, estava um conjunto de pessoas vestidas de cerimónia que pareciam esperar por algo. Juntei-me ao grupo e tentei encontrar o colega que me tinha dirigido o convite, um entusiasta e brilhante informático. A porta abriu-se e verifiquei de imediato não ser aquilo o que procurava, o acontecimento para o qual me tinham convidado. Pensei que seria uma visita guiada introdutória do evento. Segui sempre à frente do grupo, onde o guia se esforçava por explicar as principais peças do Museu e que eu confirmava com gestos de entendedor, sempre que sentia que quereriam a minha anuência. Segui na estranha comitiva que avançava entre flashes e registos televisivos, perfeitamente integrado (pensava) fluindo nos gestos e nas cedências de passagem e fazendo comentários ocasionais. Fomos passando salas sempre na expectativa de surgir ao fundo a dita exposição anunciada. Quando nos aproximávamos do fim, o guia abeirou-se (pensei que seria para me indicar que finalmente viria o evento) e perguntou-me: o senhor pertence à associação de industriais hoteleiros? Vendo a minha estranheza afirmou: Sim, esta é uma visita para essa associação! Percebi então que era uma

visita diferente e que ali não haveria outro evento para além daquele. Depois de uma hora passada, seguindo com detalhe as explicações de todas as peças do percurso, senti então uma espécie de vertigem, como prestes a cair por uma fenda infinita. Finalmente recomposto, dirigi-me para outro espaço do Museu, dei com uma plateia repleta, encantada nas efabulações de um brilhante orador; pensei então que seria ali o prelúdio da inauguração que viria de seguida. Como não havia cartazes, reforcei a convicção de que, por ser tudo tecnológico, não haveria outra informação para além dos *e-mails*. Sentei-me esperando que a conferência acabasse e saíssemos todos por uma das portas duplas da sala que se abriria para a exposição. Fui seguindo a história, cada vez mais familiar. Percebi que falava sobre uma vivência muito idêntica àquela que eu acabara de experimentar, a minha outra identidade, a de falso industrial de hotelaria, de onde tinha acabado de sair. Tudo me parecia estranho. Fixei a atenção e cada vez me parecia mais real, ouvir falar da inexistência daquele personagem; saí à pressa, como de um mundo absurdo. Atrás de mim ainda ouvi as palmas e os agradecimentos ao escritor Enrique Vila-Matas. Já em casa e refeito do desconcerto, pensei que poderia gravar a peça, se ela aparecesse no telejornal, para a apresentar como obra de Arte.

Preparei o vídeo, liguei a televisão no telejornal local, esperei pela reportagem para a gravar, apropriar e considerá-la como Arte, fazendo valer a minha performance involuntária. A reportagem apareceu, mostraram alguns dos passos do percurso, reconheci o guia e boa parte dos convidados, mas a minha imagem não aparecia. Era incrível, parecia-me um sonho! Tinha a certeza de ali ter estado mas, era um facto, não estava naquele documento: sentia-me o personagem de que falava Vila-Matas, um artista inexistente, forçado a mudar de padrão criativo. Ali estava o poder da tecnologia — o apagamento devia-se a uma excelente edição de vídeo.

Refém do anterior paradigma criativo, ainda pensei a oportunidade de editar aquele vídeo com recurso à técnica do efeito visual *Chroma key*. Mas que importância teria essa montagem banal?

Abri o pequeno livro *La Comunità che viene*² e tive a impressão de ler a frase “o que aparece é bom, o que é bom aparece”. Pousei o livro e olhei para o monitor que agitava uma frase: “aplicação de atualização, não desligue o computador”.